

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.

(11)特許出願公開番号

特開平11-168581

(43)公開日 平成11年(1999)6月22日

(51) Int.Cl.⁸

識別記号

FI

H0 4M 11/08

H O 4 M 11/08

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

G

H04N 7/18

H04N 7/18

D

審査請求 未請求 請求項の数 5 OL (全 9 頁)

(21)出願番号

特願平9-331825

(22) 出題日

平成9年(1997)12月2日

(71)出願人 390004710

株式会社第一興商

東京都品川区北品川5丁目5番26号

(72)発明者 保志 幸男

東京都品川区北品川5-5-26 株式会社
第一興商内

(72)発明者 三野 浩

東京都品川区北品川5-5-26 株式会社
第一興商内

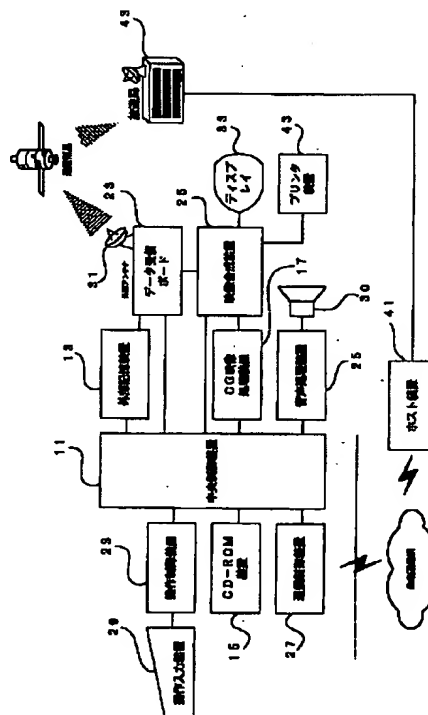
(74)代理人 弁理士 一色 健輔 (外2名)

(54) 【発明の名称】 広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法

(57) 【要約】

【課題】 デジタル放送によって送られてくる映像を合成してゲームを進行させる多数のコンピュータ装置を用いて実施される競技会において、ゲーム得点等の情報収集の際に、競技会を全体統括するホスト装置に各コンピュータ装置からのアクセスが殺到することによる回線の混雑やホスト装置の処理遅延等を防ぎ、競技会を円滑に進行させることのできる競技会の実施方法を提供する。

【解決手段】 開催時間帯の異なる複数の競技ブロックに分けて競技会を開催する。ホスト装置41は競技会への参加を希望する参加者ごとに競技ブロックのブロック別参加許可証を発行する。コンピュータ装置は、受け取ったブロック別参加許可証に該当する競技ブロックの競技時間帯においてのみゲームの採点処理を実行する。コンピュータ装置は、競技ブロックの開催時間帯が終了した時点でホスト装置に対してゲーム結果を報告する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法であって、以下の

(1)～(4)の要件を備える。

(1) 各コンピュータ装置は、利用者の操作入力を受け付けるゲームコントローラ等の操作入力装置と、ディスプレイ装置等の映像出力手段と、ゲームプログラム本体に従ってCG映像を生成するCG映像生成手段と、デジタル放送の受信手段と、複数の入力系統からの映像を合成して出力する映像合成手段と、公衆通信網と接続するための回線制御手段とを含んで構成される。

(2) 前記デジタル放送の放送番組には、前記CG映像に合成して用いるための付加映像と、前記ゲームプログラム本体が利用するサブプログラムやパラメータ等によって構成されるゲーム付加情報とが含まれる。各コンピュータ装置はデジタル放送の放送番組を受信してこの放送番組に含まれる付加映像をCG映像に合成するとともにゲーム付加情報を反映させてゲームを進行する。

(3) 事業者が開催する競技会へ参加しようとする利用者はコンピュータ装置から公衆通信網により事業者が運営するホスト装置に対して当該利用者の個人IDを送達する。競技会は複数の競技ブロック別に時間帯を変えて開催され、ホスト装置は送達されてきた各個人IDごとに競技ブロックを割り当てる。ホスト装置は割り当てた競技ブロックのブロック別参加許可証を競技会の各参加者のコンピュータ装置に対して送達する。

(4) コンピュータ装置は、受け取ったブロック別参加許可証に符号する競技時間帯においてゲームの採点処理を実行する。競技終了後、競技時間帯での採点結果を各コンピュータ装置からホスト装置に送達する。ホスト装置は各コンピュータ装置から送達されてくる採点結果を整理してまとめた各種の競技結果データを作成し、これをデジタル放送もしくは公衆通信網を通じて利用者に提供する。

【請求項 2】 請求項 1 において、競技会に参加しようとする利用者がコンピュータ装置から公衆通信網により事業者が運営するホスト装置に対して当該利用者の個人IDを送達する際に、前記操作入力装置により利用者が参加を希望する競技ブロックを入力させてこれを個人IDとともにホスト装置に送達し、希望する競技ブロックに当該利用者の個人IDを割り当てるようにすることを特徴とする請求項 1 に記載の広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法。

【請求項 3】 前記ホスト装置から各競技ブロックへのエントリ状況を適宜デジタル放送の放送番組として放送し、前記コンピュータ装置においてこのエントリ状況を受信して利用者が参加を希望する競技ブロックにエントリできるかどうかを判定することを特徴とする請求項 2 に記載の広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法。

【請求項 4】 前記コンピュータ装置が複数チャンネルにわたって放送される放送番組を受信する機能を備え、各競技ブロックが利用するチャンネルを決めて競技会を行うようにすることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法。

【請求項 5】 前記公衆通信網が電話回線網・ISDN 網等の公衆通信網であることを特徴とする請求項 1 から 4 のいずれかに記載の広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法に関し、特に競技会を統括管理するホスト装置に各コンピュータ装置からのアクセスが殺到して回線が集中するのを防ぎ競技会を円滑に進行させる技術に関する。

【0002】

【従来の技術】最近のゲームソフトウェアにはCG映像が多く取り入れられている。しかしながら、ゲームプログラムによってCG映像を生成するのに必要な映像データは一般にデータサイズが大きく、特にゲームソフトウェアがCD-ROM等の記録媒体によって供給される場合には、記録媒体上の記録エリアが映像データによって占有されてゲームプログラム本体を記録するための記録エリアが圧迫されるという問題があった。また、CG映像の製作には多大な労力や費用がかかるという問題もあった。

【0003】これらの問題を解決するため、ゲームプログラムが生成するCG映像に、デジタル放送によって送られてくる映像を合成しながらゲームを進めるコンピュータ装置が提案されている。この装置では、利用者の操作入力装置に対する操作が直接反映されるゲーム主人公の映像等、ゲームの核となる映像のみをCG映像とし、背景映像などの補助的な映像は放送されてくる映像で代用するようになっているため、記録媒体が映像データによって占領されることがなく、CG映像の制作にかかる労力や費用を大幅に節約することができる。

【0004】ところで、このコンピュータ装置に用いられるデジタル放送の受信装置の中には、PPV (pay per view) を用いた課金処理を行えるように電話網やISDN 網などの公衆通信網との接続機能を備えるものがある。本発明者らはこの双方向通信の機能とデジタル放送とを利用して、広く散在する多数のコンピュータ装置を利用して多人数が参加して行うゲーム競技会を実施する方法について提案している(特願平9-317487)。そして、この提案においては、競技会は事業者によって運用されるホスト装置によって統括管理され、ホスト装置は公衆通信網を通じて各コンピュータ装置から適宜ゲーム得点等の情報を収集することとしている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、競技会に参加するコンピュータ装置の台数が多い場合には、ゲーム得点等の情報収集の際にホスト装置に対して各コンピュータ装置からのアクセスが殺到し、回線の混雑やホスト装置の処理遅延を招くという問題があった。

【0006】そこで、本発明は、デジタル放送によって送られてくる映像を合成しながらゲームを進める多数のコンピュータ装置を用いて実施される競技会において、ゲーム得点等の情報収集の際に、競技会を全体統括するホスト装置に各コンピュータ装置からのアクセスが殺到することによる回線の混雑やホスト装置の処理遅延等を防ぎ、競技会を円滑に進行させることのできる競技会の実施方法を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するため、本発明による広く散在する多数のコンピュータ装置によって行われる競技会の実施方法は、以下の(1)～(4)の各要件を備える。

【0008】(1)各コンピュータ装置は、利用者の操作入力を受け付けるゲームコントローラ等の操作入力装置と、ディスプレイ装置等の映像出力手段と、ゲームプログラム本体に従ってCG映像を生成するCG映像生成手段と、デジタル放送の受信手段と、複数の入力系統からの映像を合成して出力する映像合成手段と、公衆通信網と接続するための回線制御手段とを含んで構成される。

【0009】(2)前記デジタル放送の放送番組には、前記CG映像に合成して用いるための付加映像と、前記ゲームプログラム本体が利用するサブプログラムやパラメータ等によって構成されるゲーム付加情報とが含まれる。各コンピュータ装置はデジタル放送の放送番組を受信してこの放送番組に含まれる付加映像をCG映像に合成するとともにゲーム付加情報を反映させてゲームを進行する。

【0010】(3)事業者が開催する競技会へ参加しようとする利用者はコンピュータ装置から公衆通信網により事業者が運営するホスト装置に対して当該利用者の個人IDを送達する。競技会は複数の競技ブロック別に時間帯を変えて開催され、ホスト装置は送達されてきた各個人IDごとに競技ブロックを割り当てる。ホスト装置は割り当てた競技ブロックのブロック別参加許可証を競技会の各参加者のコンピュータ装置に対して送達する。

【0011】(4)コンピュータ装置は、受け取ったブロック別参加許可証に符号する競技時間帯においてゲームの採点処理を実行する。競技終了後、競技時間帯での採点結果を各コンピュータ装置からホスト装置に送達する。ホスト装置は各コンピュータ装置から送達されてくる採点結果を整理してまとめた各種の競技結果データを作成し、これをデジタル放送もしくは公衆通信網を通

じて利用者に提供する(請求項1)。

【0012】ところで、競技会に参加しようとする利用者がコンピュータ装置から公衆通信網により事業者が運営するホスト装置に対して当該利用者の個人IDを送達する際に、前記操作入力装置により利用者が参加を希望する競技ブロックを入力させてこれを個人IDとともにホスト装置に送達し、希望する競技ブロックに当該利用者の個人IDを割り当てるといった方法を採用してもよい(請求項2)。このようにすれば、利用者は自分の都合のよい時間帯の競技ブロックに参加することができて便利である。そして、ホスト装置から各競技ブロックへのエントリ状況を適宜デジタル放送の放送番組として放送し、コンピュータ装置においてこのエントリ状況を受信して利用者が参加を希望する競技ブロックにエントリできるかどうかを判定するようにすれば(請求項3)さらに便利である。

【0013】また、前記コンピュータ装置が複数チャンネルにわたって放送される放送番組を受信する機能を備え、各競技ブロックが利用するチャンネルを決めて競技会を行うようにすれば(請求項4)、各競技ブロックの競技時間帯を重複させることができる。

【0014】また、前記公衆通信網としては、電話回線網・ISDN網等の公衆通信網を用いるのが好ましい(請求項5)。

【0015】

【発明の実施の形態】====コンピュータ装置====
本実施例におけるコンピュータ装置のブロック構成を図1に示す。コンピュータ装置はCPU・RAM・ROM等を含んで構成される中央処理装置11によって全体制御され、中央処理装置11にはハードディスク装置等の外部記憶装置13、CD-ROM装置15、CG映像処理装置17、操作制御装置19、音声処理装置21、データ受信ボード23、映像合成装置25、通信制御装置27が接続する。

【0016】CD-ROM装置15にはゲームプログラム本体が記録されたCD-ROMがセットされる。CG映像処理装置17は、ゲームプログラム本体のアルゴリズムに従ってCG映像を合成する。操作制御装置19にはゲームコントローラやジョイスティック等の操作入力装置29が接続する。音声処理装置21は中央処理装置11から送られてくる命令にしたがって音声を再生しスピーカ30に出力する。データ受信ボード23はIRD(Integrated Receiver/Decoder)機能を含んで構成されるデジタル衛星放送の受信装置であって、パラボラアンテナ等の外部アンテナ31が接続する。また、データ受信ボード23はPPV(Pay Per View)方式による各種の課金処理を利用する際に必要となるICカードの装着部を有しており、装着されているICカードに対してID等の各種の情報の書込み・読み出し等の処理を行う。ICカードはIRDの購入時に添付され、所

定の登録操作によって個人IDが記録されている。

【0017】映像合成装置25は、CG映像処理装置17およびデータ受信ボード23から出力される映像を中央処理装置11からの命令に従って合成し、合成した映像をディスプレイ33に出力する。通信制御装置27は電話網もしくはISDN網等の公衆通信網との接続を制御するものであり、モデムもしくはTA（ターミナルアダプタ）を含んで構成される。

【0018】===釣りゲームについて===

(1) ゲームプログラム本体

以上に説明したコンピュータ装置において釣りゲームを行う場合を例に以下詳細に説明する。釣りゲームのゲームプログラム本体は、CD-ROMによって供給され、実際の魚釣りをコンピュータ装置上で楽しむことができる。この釣りゲームでは、利用者自身でタックル（竿、仕掛け、リール等）を選択し、選択したタックルをキーボードやジョイスティック等の操作入力装置29で操作して、キャスト・アワセ・巻き上げ等の操作を行う。

【0019】(2) デジタル衛星放送によって放送される付加映像

デジタル衛星放送は、釣りゲームの進行中にゲームプログラム本体が生成するCG映像に合成する付加映像を放送番組として放送する。この放送番組にはゲーム付加情報と付加映像とが多重化されている。付加映像とは、例えば海の映像や湖の映像のような実際の釣り場のビデオ映像であって、ゲーム中にゲームプログラム本体が生成するCG映像に合成する背景映像等に用いられる。放送番組に含まれる付加映像はデータ受信ボード23によって再生される。

【0020】一方、ゲーム付加情報はサブプログラムやパラメータの集合であって、付加映像とゲームストーリーとの間の整合性を保ったり、ゲームプログラム本体に機能を付加したり規定したりする。例えば、付加映像が「秋の宮古島」の映像であり現実のこの条件下でサンマが良く釣れるのであれば、サンマがよく釣れるようにゲームプログラム本体のアルゴリズムを変更する作用を持つゲーム付加情報が放送されて、ゲームプログラム本体はこれを取り込んでサンマがよく釣れるアルゴリズムを実行する。

【0021】===ゲームの進行===

図2は「釣りゲーム」の処理の流れを説明するフローチャートである。ゲームプログラム本体が記録されたCD-ROMをCD-ROM装置にセットした後、操作入力装置29に対して所定の操作を行うと、ゲームプログラム本体が起動する(110)。ゲームプログラム本体は起動後、直ちにデータ受信ボード23から送られてくるゲーム付加情報の利用と付加映像の取込みを開始する

(120)。以降ゲームが終了するまでの間、ゲームプログラム本体はゲーム付加情報を利用しながら、また、

適宜付加映像をCG映像に合成しながらゲームを進行させる。

【0022】次に、ゲームプログラムは利用者との間でタックル（仕掛け、リール、竿等）の選択処理を進める(130)。タックルが決まるとコンピュータ装置は、CG映像によりキャスト（仕掛けを水中に投げ入れる操作）の操作を行うよう利用者に指示する。これに応じて利用者が操作入力装置29に対して所定の操作を行うと、仕掛けを水中に投げ入れる様子を示すCG映像をディスプレイに表示する(140)。

【0023】利用者はキャスト後、アタリが来るのを待つ。ゲームプログラムは適宜なタイミングでアタリを発生させ、竿先が捲るCG映像を表示してアタリが来ていることを利用者に報せる(150)。ゲームプログラムは魚が完全にたぐり寄せられるまでの間、利用者の操作に合わせたCG映像を演出する(160)。魚が水上に引き上げられた段階で、コンピュータ装置は釣った魚の情報を表示する等のサービスを行った後(170)、データ受信ボード23から送られてくる最新のゲーム付加情報の利用と付加映像の取込みを行い、タックルの選択処理からの先ほどと同じ一連の処理を繰り返す(180)。利用者から終了指示があった場合もしくは規定の時間が経過した場合にコンピュータ装置はゲームを終了し(190)、利用者の釣果を得点に換算してディスプレイ33に表示する。

【0024】===競技会について===

(1) ホスト装置

この釣りゲームは、以上に説明した遊び方（以下通常モードと記載）の他に、利用者同志で各自の釣果を競い合う競技会モードでゲームを楽しむことができる。競技会はゲームソフトウェアを提供する事業者等によって実施され、競技会全体の進行は当該事業者が運営するホスト装置41によって統括管理される。ホスト装置41は、広く散在する各コンピュータ装置との間で公衆通信網による双方向の情報交換が可能である。また、ホスト装置41は放送局43とも連絡しており、デジタル衛星放送を通じて各種の情報を各コンピュータ装置に向けて放送することができる。

【0025】(2) 競技会への参加受付

競技会は競技時間帯の異なる複数の競技ブロックに分割して開催する。参加者はいずれか一つの競技ブロックのみに参加できる。以下の説明では、「午前の部（10：00～12：00）」・「午後の部（13：00～15：00）」の2つの競技ブロックに分割して競技会が開催されることを前提とし、また、各競技ブロックにおける競技条件の公平性を保つため、2つの競技ブロックの開催時間帯には同一の放送番組が放送されるものとして話を進める。

【0026】図3は競技会モードでの釣りゲームの流れを説明するフローチャートである。競技会の開催にあた

って、ホスト装置は事前に競技会を開催する旨や開催スケジュール（「午前の部」・「午後の部」の2つの競技ブロックに分けて競技会を実施する旨や各競技会の開催時間帯等）を利用者に報せる放送番組を放送する（510）。各コンピュータ装置はこの放送番組を受信して

（310）ディスプレイ33に表示するとともに、競技会への参加意思をディスプレイ33や音声処理装置25等を用いた対話形式で利用者に問い合わせる（320）。利用者が競技会への参加意思を表明しなかった場合には、コンピュータ装置は通常モードでゲームを進行する（330）。利用者が参加意思を表明した場合には、次に参加したい競技ブロックを利用者に問い合わせる（340）。ホスト装置41は各競技ブロックごとのエントリ状況を放送番組によってリアルタイムに放送する（520）。コンピュータ装置は適宜このエントリ状況を受信して利用者が参加を希望している競技ブロックが既に定員に達しているかどうかを判定し、もし、定員に達していた場合にはディスプレイ33に警告を表示して別の空いているブロックを選択し直すよう利用者に促す（350）。

【0027】競技ブロックが選択されるとコンピュータ装置は公衆通信網によりホスト装置41と接続し、データ受信ボード23に装着されているICカードの個人IDおよび利用者が参加を希望する競技ブロック名をホスト装置41に送達する（360）。ホスト装置41は、各個人IDと割り当てた競技ブロックとの対応関係をデータベースに記録し（540）、個人IDを送達してきたコンピュータ装置に対し、ブロック別参加許可IDを送達する（530）。ブロック別参加許可IDには、競技ブロックを特定する情報が含まれる。コンピュータ装置は送達されてきたブロック別参加許可IDを受け取って装置内に記憶する（370）。

【0028】（3）競技会の進行

各コンピュータ装置は、前記開催スケジュールを参照し、ブロック別参加許可IDに指定された競技ブロックの競技開始時刻が到来すると、ゲーム得点の採点を開始する（370）。採点は所定時間内に釣った魚の数、大きさ、種類等を考慮して行われる。また、使用したタックルや魚の種類等も考慮される。例えば、小物用の仕掛けで大物を釣り上げた場合等には高い得点がつけられる。コンピュータ装置は、参加していた競技ブロックの競技終了時刻が到来すると個人IDおよび採点結果を公衆通信網によりホスト装置41に送達する（380）するとともに、各コンピュータ装置はゲームモードを通常モードに切り替える（390）。ホスト装置41は、コンピュータ装置から送達されてくるゲーム得点をデータベースに整理して記録する（550）。

【0029】全ての競技ブロックが終了し、ゲーム得点の収集処理が終了する（560）と、ホスト装置41はデータベースに記録しておいたゲーム得点をもとに、午

前・午後の双方の競技ブロックに参加した全参加者を得点順に並べた総合順位表と、各競技ブロックにおける参加者を各競技ブロック単位に得点順に並べた競技ブロック別順位表を作成してデータベースに登録する（570）。

【0030】ホスト装置41は、作成した総合順位表および競技ブロック別順位表に記載されている情報のうち、上位入賞者（例えば10位くらいまで）の情報を抽出し、これを放送番組として放送する（580）。コンピュータ装置はこの放送番組を受信し、この内容をディスプレイに表示するなどして利用者に提供する（400）。また、総合順位表および競技ブロック別順位表は公衆通信網を介して利用者が自由にアクセスできるようにし、パソコン通信やインターネット等の手段により自分の順位や偏差値等を適宜検索できるようにする（590）。

【0031】===その他の応用===

ところで、前述した実施例においては、ゲームプログラム本体をCD-ROMで供給しているが、もちろんROMカートリッジ等の他の可搬型記録媒体を用いてもよい。また、ゲームプログラム本体をデジタル衛星放送を通じて適宜コンピュータ装置にダウンロードできるようにしてもよい。

【0032】また、タックルを選択する際などに利用者に季節や場所に応じたアドバイス情報が提供されるようにしてもよい。そしてこの場合、前述したように付加映像とゲーム内容との整合性はゲーム付加情報によって保たれているため、提供するアドバイス情報の内容もゲーム付加情報によって変化させ、例えば付加映像の季節や場所に合わせた適切なアドバイス情報を提供するといったこともできる。例えば、季節が「秋」で場所が「宮古島」の映像であり現実のこのシチュエーションの下では「サンマ」が良く釣れるのであれば、「サンマ」釣りに適したタックルの見本をアドバイス情報として提供するようにするのである。

【0033】また、現実の釣り場を撮影した付加映像を放送し、この釣り場の現実の状況を創り出してゲームを進行させることもできる。また、釣りゲームを楽しむ利用者の中には実際の釣りファンも多数いるであろうから、彼らを対象として現実の釣り場状況を放送番組により放送するようにしてもよい。このようにすれば、利用者はゲームを楽しみながら現実の釣り場の状況を知ることができる。

【0034】また、ゲームコントローラとして体感発生装置つきのものを接続すれば、利用者にアタリの感覚や竿にかかる力を体感させることもでき、より臨場感のあるゲームとすることができる。

【0035】また、PPV（pay per view）方式の課金システムを利用して、競技会に参加する利用者から参加費用を徴収するようにしてもよい。さらに、参加費用を

徴収する場合には上位入賞者に対して例えば釣った魚と同じ種類の本物の魚を直送したり、ゲーム中に流した付加映像の場所への旅行バック等をプレゼントするといった特典を与えるようにすれば、参加費用を徴収されることに対する利用者の抵抗感を減らすことができる。

【0036】また、コンピュータ装置にプリンタ装置43を接続し、釣った魚の魚拓がプリントアウトできるようにすれば、より一層利用者を楽しませることができる。

【0037】また、前記コンピュータ装置が複数チャンネルにわたって放送される放送番組を受信する機能を備え、前述した放送番組用に複数の放送チャンネルが確保されている場合には、各競技ブロックの競技時間帯を重複させるといったこともできる。図4はその一例であるが、この例では、CH（チャンネル）1において12:00～14:00までの間に競技ブロックAを開催し、CH2において13:00～15:00までの間に競技ブロックBを開催するようにしている。従って、13:00～14:00までの間は各競技ブロックの競技時間帯が重複しているため、競技会全体の開催時間が短縮され競技会の迅速な進行が図られ、また、開催時間が短縮されたことによりこの図4に示すように1日の間に放送番組の内容の異なる複数の競技会を開催するといったことも可能となる（図4では、「秋の海釣り」から「夏の花釣り」の放送番組の内容の異なる4種の競技会を開催している）。さらに、各競技ブロックの競技終了時間を多少ずらせば、ゲーム結果報告の際のホスト装置へのアクセス集中も緩和することができる。図4の例では、開催時刻はブロックAとブロックBとで1時間ずれているため、各競技ブロックの競技終了時刻、すなわち、ゲーム得点の報告のための各コンピュータ装置からホスト装置に対するアクセス時間帯が1時間ずれる。

【0038】

【発明の効果】本発明によれば、デジタル放送によって送られてくる映像を合成しながらゲームを進めることのできる多数のコンピュータ装置を用いて競技会を実施する際に、競技会を開催時間帯の違う複数の競技ブロックに分けて開催するようにしたため、ゲーム結果等を報告するために公衆通信網を介して行われる各コンピュータ装置からホスト装置へアクセスは、競技ブロックごと

に異なる時間帯に行われるため、参加者の数が多くても回線の混雑やホスト装置の処理遅延等を招くことなく、競技会を円滑に進行させることができる。

【0039】また、競技会に参加しようとする利用者がコンピュータ装置から公衆通信網により事業者が運営するホスト装置に対して当該利用者の個人IDを送達する際に、前記操作入力装置により利用者が参加を希望する競技ブロックを入力させてこれを個人IDとともにホスト装置に送達し、希望する競技ブロックに当該利用者の個人IDを割り当てるといった方法を採用すれば、利用者は自分の都合のよい時間帯の競技ブロックに参加することができて便利である。そして、このとき、ホスト装置から各競技ブロックへのエントリー状況を適宜デジタル放送の放送番組として放送し、コンピュータ装置においてこのエントリー状況を受信して利用者が参加を希望する競技ブロックにエントリーできるかどうかを判定するようにすれば、ホスト装置の負荷が軽減される上、利用者はエントリー可能かどうかを即座に知ることができて便利である。

20 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例におけるコンピュータ装置のブロック構成を示す図である。

【図2】同上実施例におけるコンピュータ装置において実行される「釣りゲーム」の処理の流れを説明するフローチャートである。

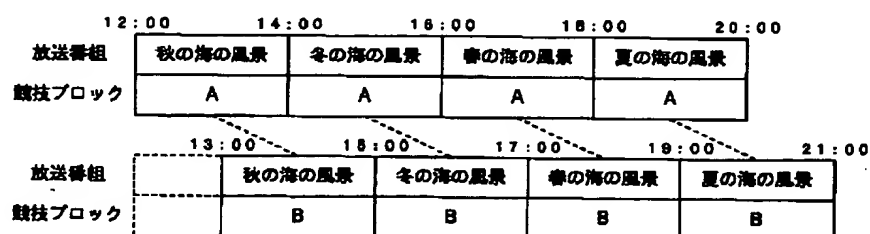
【図3】同上実施例におけるコンピュータ装置において競技モードにおける「釣りゲーム」の処理の流れを説明するフローチャートである。

30 【図4】放送番組が複数のチャンネルによって放送された場合における、番組スケジュールの一例である。

【符号の説明】

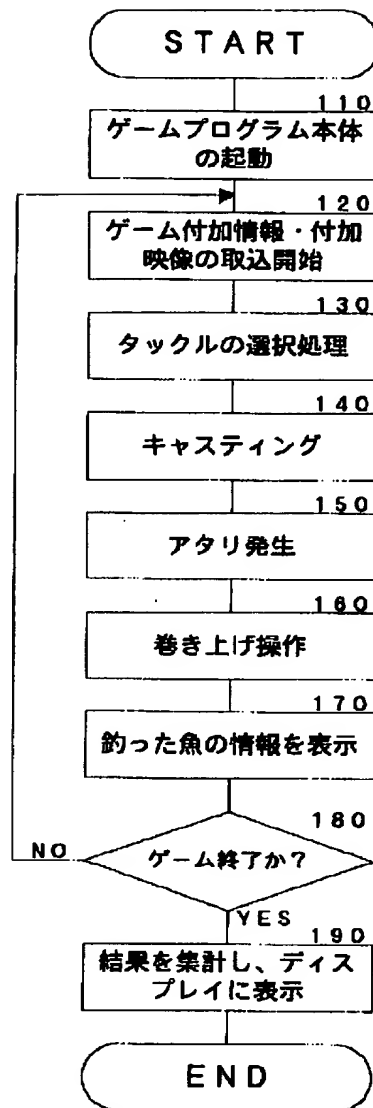
- 11 中央制御装置
- 17 CG映像処理装置
- 23 データ受信ボード
- 25 映像合成装置
- 27 通信制御装置
- 29 操作入力装置
- 33 ディスプレイ
- 41 ホスト装置
- 40 43 放送局

【図4】



[illegible]

【図 2】



【図 3】

